

Pengaruh Model *Make A Match* terhadap Hasil Belajar IPS

Eni Mufida^{1*}, Siswantoro^{2*}, Suwarjo^{3*}

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soematri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

²FKIP Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus Air Tawar Padang, Kota Padang, Sumatera Barat 25131

³FKIP Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang, No. 2 Kota Malang, Jawa Timur
*e-mail: mufidaeni87782@gmail.com, Telp: +6285664881158

Received:

Accepted:

Online Published:

Abstract: The Influence of Make A Match Model towards Social Study Result

The purpose of this research is to find positive influence and significant on the model cooperative learning type numbered head together towards social study result. The kind of research this is research experiment. Design research used non equivalent control group design. Technique the data collection was done to technique test. Anaysis data using the Program Statistical Product and Service Solutions (SPSS). The result of the testing of hypotheses shows that there are influence model cooperative learning type numbered head together towards social study result IV grade student of SD Negeri 1 Tanjung Jaya.

Keyword: *make a match, study result*

Abstrak: Pengaruh Model *Make A Match* terhadap Hasil Belajar IPS

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan pada model *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap hasil belajar IPS. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes. Analisis data menggunakan program *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS). Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Gantiwarno.

Kata kunci: *make a match, hasil belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan yang sesuai prosedur pendidikan itu sendiri. Pendidikan juga merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan potensi diri dan keterampilan siswa melalui proses pembelajaran sebagai bekal bagi dirinya menjalani hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 menyebutkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Tahapan pendidikan mulai dari jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi diberikan kepada siswa yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang akan dikembangkan. Fadillah (2014: 13) berpendapat bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan tentu tidak bisa terlepas dari kurikulum sekolah. Kurikulum yang berlaku saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013. Namun dalam pelaksanaan pendidikan di SD Negeri 1 Gantiwarno mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pembelajaran

pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di SD menerapkan pendekatan tematik terpadu pada kelas rendah dan pendekatan mata pelajaran pada kelas tinggi. Salah satu mata pelajaran yang ada dalam KTSP adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Permendiknas no. 22 tahun 2006 tentang standar isi menyatakan bahwa tujuan pendidikan IPS meliputi (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Sedangkan menurut Trianto (2011: 174) tujuan pendidikan IPS adalah mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan hierarki tujuan pendidikan, tujuan pembelajaran IPS tidak terlepas dari tujuan kurikuler (tujuan mata pelajaran) di atas terdapat tujuan instutisional (lembaga) dan di atasnya ada tujuan pendidikan nasional.

Tujuan pendidikan IPS dapat tercapai apabila pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Tujuan tersebut dapat tercapai apabila dalam proses

pembelajaran menggunakan model pembelajaran tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut Maulana (2013: 5) model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru meliputi pendekatan, strategi, metode, teknik, dan bahkan taktik pembelajaran yang sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh. Joyce & Weil dalam Rusman (2012: 133) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan dalam membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Hasil observasi pra penelitian yang dilakukan pada bulan November 2016 di SD Negeri 1 Gantiwarno, peneliti memperoleh informasi bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V semester ganjil tahun 2016/2017 masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 1. Data hasil belajar siswa mata pelajaran IPS

Kelas	KKM	Nilai Rata-rata	Jumlah siswa (orang)	Siswa tuntas	Siswa belum tuntas	Persentase siswa tuntas (%)	Persentase siswa belum tuntas (%)
VA	60	57,25	20	8	12	40%	60%
VB	60	57,35	20	8	12	40%	60%

Sumber: Buku daftar nilai MID semester ganjil kelas V

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa persentase ketuntasan hasil belajar IPS kelas V rendah. Hal ini dapat terlihat dari ketuntasan kelas VA hanya 40% atau 8 dari 20 siswa dengan KKM 60 dan nilai rata-rata 57,25. Sedangkan ketuntasan kelas

VB yaitu 40% atau 8 dari 20 siswa dengan KKM 60 dan nilai rata-rata 57,35. Menurut Mulyasa (2013: 131) suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari seluruh siswa di kelas telah mencapai KKM.

Menurut hasil observasi, rendahnya hasil belajar IPS kelas VA dan VB disebabkan karena guru belum menerapkan pembelajaran inovatif, walau sesekali diselengi dengan tanya jawab pembelajaran masih berpusat pada guru dan pembelajaran kurang menggali pengetahuan awal siswa. Hal tersebut menyebabkan sebagian besar siswa belum bisa memahami makna dari materi yang mereka peroleh. Sebagian besar siswa jarang melakukan tukar informasi dengan teman-teman di kelasnya dan tidak mau saling membantu dalam belajar sehingga siswa cenderung bekerja secara mandiri. Guru belum begitu optimal memberdayakan aspek-aspek kompetensi dasar dalam kegiatan pembelajaran terutama aspek kognitif. Hal ini nampak dari jaranganya guru memantau siswa. Sehingga hasil belajar siswanya pun kurang memuaskan dengan kata lain hasilnya kurang baik atau menurun.

Guru perlu menerapkan metode-metode atau model pembelajaran yang bervariasi, inovatif dan tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match*, yang pada dasarnya lebih bersifat *student centered* dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Komalasari (2011: 85) mengemukakan bahwa *make a match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban

terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasang. Menurut Rusman (2014: 223) *make a match* adalah salah satu jenis metode dalam *cooperative learning*. Salah satu keunggulan metode ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan, dengan demikian hasil belajar siswa semakin meningkat.

Menurut Susanto (2014: 1) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran. Dimiyati dan Mudjiono dalam Kosasih dan Sumarna (2013: 38) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Berdasarkan sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan pada sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Sedangkan Suprijono (2015: 7) mengemukakan hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan. Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan, bukan hanya salah satu

aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil pembelajaran dikategorikan oleh pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap mata pelajaran IPS, oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh yang positif dan signifikan terhadap penggunaan *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Gantiwarno.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2016: 107) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Objek penelitian ini adalah pengaruh *cooperative learning* tipe *make a match* (X) terhadap (Y) hasil belajar.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Gantiwarno di Jalan Rawamangun Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur. SD Negeri 1 Gantiwarno merupakan sekolah yang penyelenggaraan pendidikannya menerapkan kurikulum KTSP.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017, terhitung dari bulan Januari sampai dengan bulan

Februari 2017. Rentang waktu tersebut dimulai dari tahap persiapan hingga penelitian.

Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel independen atau variabel bebas yaitu *cooperative learning* tipe *make a match*, sedangkan variabel dependen atau variabel terikat yaitu hasil belajar siswa

Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2016: 17) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Gantiwarno yang berjumlah 40 siswa yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VA yang berjumlah 20 siswa dan VB yang berjumlah 20 siswa.

Setelah menentukan populasi, penulis menentukan sampel untuk memudahkan proses pelaksanaan penelitian karena jumlah objek yang diamati menjadi sedikit namun akurat. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2016: 118). Peneliti mengambil teknik *sampling purposive*. Teknik *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016: 124).). Peneliti menggunakan teknik *sampling purposive* karena mempertimbangkan beberapa pertimbangan, misalnya keterbatasan waktu, tenaga, dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang luas.

Prosedur

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian *non-equivalent control group design*. Desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dua kelompok dianggap sama dalam semua aspek yang relevan dan perbedaan hanya terdapat dalam perlakuan. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada desain ini tidak dipilih secara random. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini akan diberikan perlakuan berupa model *cooperative learning* tipe *make a match* sedangkan kelompok kontrol dibelajarkan dengan metode konvensional.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini berupa hasil belajar IPS siswa dalam ranah kognitif. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa tes dengan tujuan untuk mengetahui perbandingan pengetahuan siswa dan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match*. Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran (Sanjaya, 2014: 251).

Setelah instrumen tes tersusun kemudian diuji cobakan kepada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian. Tes uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas tes. Tes uji ini dilakukan pada kelas VA SD Negeri 1 Sidodadi. Setelah dilakukan uji coba instrumen tes, selanjutnya menganalisis hasil uji

coba instrumen. Hal-hal yang dianalisis mencakup uji validitas dan reliabilitas. Untuk mengukur tingkat validitas soal, digunakan rumus korelasi *point biserial* dengan bantuan program *microsoft office excel* 2007. Setelah tes diuji tingkat validitasnya, tes yang valid kemudian diukur tingkat reliabilitasnya. Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena *instrument* tersebut sudah baik (Arikunto 2013: 221).

Teknik Analisis Data

Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak sebanyak 40 soal, setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0. Tes tersebut diuji validitas dan reliabilitas, dapat digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Dari hasil uji validitas dan reliabilitas peneliti menggunakan 15 soal yang diambil menurut pertimbangan penyesuaian indikator pencapaian kompetensi dan nilai validitas tertinggi. Setelah memperoleh data kemudian diuji normalitas, homogenitas dengan menggunakan program *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) 22, kemudian uji hipotesis dengan menggunakan rumus program SPSS 22.

Hipotesis yang diajukan penelitian adalah ada pengaruh yang positif dan signifikan pada model *cooperative learning tipe make a match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Gantiwarno.

HASIL DAN PEMBAHASAN

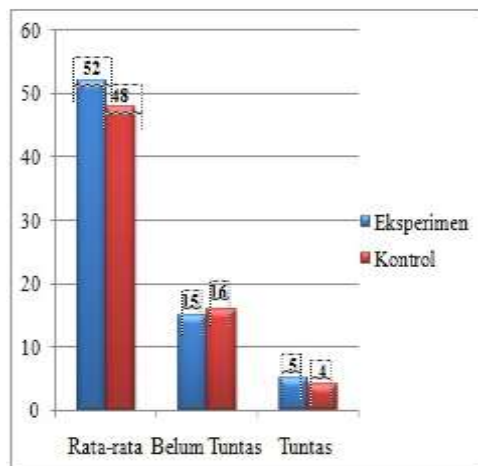
Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Gantiwarno selama 2 hari yakni Selasa 28 Januari dan 02 Februari 2017 yang meliputi kegiatan *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setiap kelas dilaksanakan pembelajaran dengan kompetensi dasar yang sama selama 2 kali pertemuan. Alokasi waktu setiap pertemuan 2 x 35 menit.

Sebelum diberi perlakuan, kedua kelompok diberi *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Butir soal yang diberikan sebelumnya telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Berikut data nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 2. Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nilai	Kelas			
		Eksperimen		Kontrol	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1	≥ 60 (Tuntas)	5	25	4	20
2	< 60 (Belum tuntas)	15	75	16	80
Jumlah		20	100	20	100
Rata-rata nilai		52		48	

Tabel 2 tentang data nilai *pretest*, kelas eksperimen siswa yang tuntas sebanyak 5 siswa dengan rata-rata nilai sebesar 52 dan kelas kontrol siswa yang tuntas sebanyak 4 siswa dengan rata-rata nilai sebesar 48. Hasil nilai *pretest* yang telah diperoleh dan penggolongan nilai *pretest* pada kedua kelas, dapat digambarkan seperti diagram berikut.



Gambar 1. Diagram perbandingan nilai *pretest* berdasarkan KKM

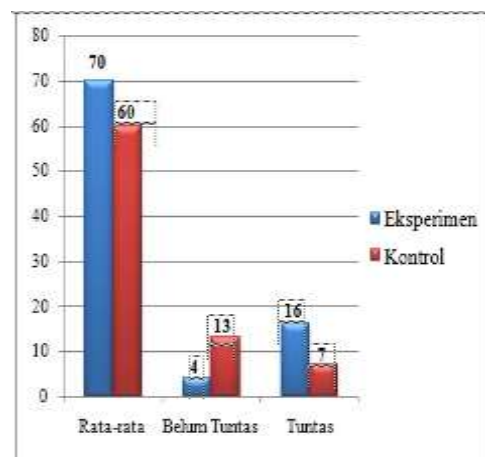
Setelah diterapkannya model *cooperative learning* tipe *make a match* di kelas eksperimen, dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol maka pada akhir pembelajaran dilakukan *posttest*. Butir soal yang digunakan untuk *posttest* sama dengan butir soal pada *pretest*. Berikut data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3. Nilai *Posttes* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nilai	Kelas			
		Eksperimen		Kontrol	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1	≥ 60 (Tuntas)	16	80	7	35
2	< 60 (Tidak tuntas)	4	20	13	65
Jumlah		20	100	20	100
Rata-rata nilai		70		60	

Tabel 3 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas kelas eksperimen adalah 16 siswa dari 20 siswa atau sekitar 80% siswa yang tuntas. Sementara kelas kontrol jumlah siswa yang tuntas adalah 7 siswa dari 20 siswa atau sekitar 35% siswa yang tuntas. Hal ini

menunjukkan bahwa terdapat perbedaan jumlah siswa yang tuntas setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelas. Nilai rata-rata siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 70 sedangkan siswa kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 60. Hal ini disebabkan karena siswa kelas kontrol kurang memahami materi. Hasil penggolongan nilai *posttest* kedua kelas dapat digambarkan pada diagram berikut.



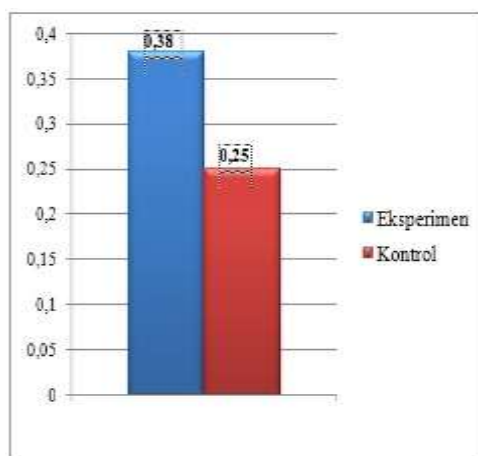
Gambar 2. Diagram perbandingan nilai *posttest* berdasarkan KKM

Setelah diketahui nilai *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas, selanjutnya melakukan perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan nilai setelah diberi perlakuan. Berikut klasifikasi nilai *N-Gain* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4. Penggolongan Nilai *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Klasifikasi	Frekuensi		Rata-rata <i>N-Gain</i>	
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
1	$> 0,7$ (Tinggi)	0	0	0,38	0,25
2	$0,3-0,7$ (Sedang)	12	5		
3	$< 0,3$ (Rendah)	8	15		

Berdasarkan tabel 4 data *N-Gain* kelas eksperimen yang tergolong tinggi tidak ada, sedang 12 siswa, dan rendah 8 siswa. Adapun data *N-Gain* kelas kontrol yang tergolong tinggi tidak ada, sedang 5 siswa, dan rendah 15 siswa. Nilai rata-rata *N-Gain* untuk kelas eksperimen sebesar 0,38 dan kelas kontrol 0,25. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Nilai rerata *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Uji normalitas hasil belajar kognitif menggunakan program SPSS 22 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> 0,05$ berarti populasi berdistribusi normal, dan jika signifikansi $< 0,05$ berarti populasi tidak berdistribusi normal. Berikut data uji normalitas *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. Uji Normalitas *N-Gain* Kelas Eksperimen

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Nilai	,164	20	,073 [*]

Tabel 6. Uji Normalitas *N-Gain* Kelas Kontrol

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Nilai	,181	20	,070 [*]

Berdasarkan tabel 5 dan tabel 6, diketahui nilai signifikansi untuk kelas eksperimen sebesar 0,073, sedangkan nilai signifikansi untuk kelas kontrol sebesar 0,070. Nilai kedua kelas $> 0,05$, jadi dapat dikatakan kedua data dinyatakan berdistribusi normal. Kelas eksperimen berdistribusi normal ($0,073 > 0,05$) sedangkan kelas kontrol ($0,070 > 0,05$) berdistribusi normal.

Selanjutnya uji homogenitas dihitung menggunakan rumus *leneve* dengan program SPSS 22. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data yang akan diuji memiliki varian yang sama (homogen), sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data yang diuji memiliki varian yang berbeda (tidak homogen).

Tabel 7. Uji Homogenitas *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	2,029	1	38	,162
	Based on Median	2,277	1	38	,140
	Based on Median and with adjusted df	2,277	1	35,799	,140
	Based on trimmed mean	2,098	1	38	,156

Berdasarkan tabel 7 dapat diketahui hasil perhitungan uji homogenitas memiliki data signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu 0,162. Maka dapat disimpulkan H_0 diterima karena data memiliki varian sama.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas dapat diperoleh data-data berdistribusi normal dan memiliki varian yang sama, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *t-test pooled varians* dan uji *independent sampel t-test* dengan bantuan program SPSS 22.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program SPSS 22 diperoleh nilai *Sig(2-tailed)* 0,020, ($0,020 < 0,05$) sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diperoleh bahwa model *cooperative learning* tipe *make a match* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ningrum (2012) dan Riantika (2016) baik dari segi jenis, model, dan desain penelitian, serta hasil uji hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada pengaruh model model *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa. Sesuai juga dengan teori menurut Menurut Rusman (2014: 223) *make a match* adalah salah satu jenis metode dalam *cooperative learning*. Salah satu keunggulan metode ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan, dengan demikian hasil belajar siswa semakin meningkat.

Melalui penerapan model pembelajaran ini, diharapkan siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan, dengan demikian hasil belajar siswa semakin meningkat.

SIMPULAN

Hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Gantiwarno. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 70 sedangkan kelas kontrol adalah 60. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan nilai *N-Gain* kelas eksperimen 0,38, sedangkan nilai *N-Gain* kelas kontrol 0,25. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan program statistik SPSS 22 diperoleh nilai *sig(2-tailed)* 0,020, ($0,020 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diperoleh bahwa model *cooperative learning* tipe *make a match* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Fadillah. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung. Refika Aditama.

- Kosasih, Nandang dan Dede Sumarna. 2013. *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung. Alfabeta.
- Maulana, Dani. 2013. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Lampung. Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan.
- Mulyasa, E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Pengertian IPS dan Tujuan Pembelajaran. Jakarta. Depdiknas.
- Rusman. 2012. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta. PT Grafindo Persada.
- _____. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta. Prenada Media Group.
- Tim Penyusun. 2014. *Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional)*. Jakarta. Sinar Grafika.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta. Prenada Media Group.